

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, H. F., & Hadi, M. S. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa. *Community Development Journal*, 4(2), 1653–1660. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cdj.v4i2.13143>
- Alam, N., Adnan, & Wahab, S. S. (2023). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Menggunakan Model Problem Based Learning berbantu Media Wordwall pada Materi Keanekaragaman Hayati Kelas X SMA Negeri 3 Enrekang. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran*, 5(3), 1138–1145. <https://www.ejournal-jp3.com/index.php/Pendidikan/article/view/881>
- Amruddin, Muskananfola, I. L., Febriyanti, E., Badi'ah, A., Pandie, F. R., Goa, M. Y., Letor, Y. M. K., Pratiwi, R. D., Barimbing, M. A., Paulus, A. Y., Selly, J. B., Tahu, S. K., Sarjana, S., Israfil, Feoh, F. T., Lette, A. R., Christianto, H., Tage, P. K. S., Bire, W. L. O. R., ... Djaniar, U. (2022). *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Media Sains Indonesia.
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan: Pendidikan Multidisipliner*. Purwokerto: CV Pena Persada.
- Asrul, Ananda, R., & Rosnita. (2015). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Citapustaka Media.
- Aziizah, W. (2023). *Perbandingan Model Pembelajaran Scramble dan Make a Match Terhadap Pemahaman Konsep dan Keaktifan Belajar Siswa [Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung]*. <https://repository.radenintan.ac.id/23655/>
- Bawa, P. (2020). Game On!: Investigating Digital Game-Based Versus Gamified Learning in Higher Education. *International Journal of Game-Based Learning*, 10(3), 16–46. <https://doi.org/10.4018/IJGBL.2020070102>
- Budiman, J. (2025). *Ekonometrika Dasar*. Purbalingga: CV Eureka Media Aksara.
- Darmawan, D., Ramadhani, Y. R., Harto, P., Gumilar, E. B., Lusiani, Pramayanti, D. I., Arsawan, I. W. E., Wicaksono, G., Nisa, T. F., & Tanwir. (2024). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Purbalingga: CV Eureka Media Aksara.
- Dluha, M. W. S., & Wijaya, D. N. (2024). Dampak Penggunaan Web Wordwall pada Minat dan Aktivitas Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Negeri 1 Malang. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 4(2). <https://doi.org/10.17977/um063.v4.i2.2024.7>

- Endrina, D. J., & Nora, D. (2024). Implementasi Media Wordwall untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sosiologi Siswa Kelas XI IPS di SMA N 1 Kubung Solok. *Naradidik: Journal of Education and Pedagogy*, 3(1), 28–35. <https://doi.org/10.24036/nara.v3i1.134>
- Fathor, & Fatmariyah, F. (2024). *Pengantar Metodologi Penelitian (Panduan Praktis Bagi Pemula)*. Purbalingga: CV Eureka Media Aksara.
- Fitri, A., Rahim, R., Nurhayati, Azis, Pagiling, S. L., Natsir, I., Munfarikhatin, A., Simanjuntak, D., Hutagaol, K., & Nasution, N. E. A. (2023). *Dasar-Dasar Statistika untuk Penelitian*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- García, M. P. B., & Martínez, L. A. M. (2024). El Uso de la Herramienta Wordwall Como Aprendizaje Activo en la asignatura Lengua y Literatura en la Educación Básica: The Use of the Wordwall Tool as Active Learning in the Subject Language and Literature in Basic Education. *Boletín Científico Ideas y Voces*, 4(3), 241–259. <https://doi.org/https://doi.org/10.60100/bciv.v4i3.172>
- Hafeez, M. (2022). Effects of Game-Based Learning in Comparison to Traditional Learning to Provide an Effective Learning Environment—A Comparative Review. *Contemporary Educational Researches Journal*, 12(2), 89–105. <https://doi.org/10.18844/cerj.v12i2.6374>
- Harsanti, D. W., & Lathifah, R. M. (2023). Pengaruh Penerapan Media Wordwall Terhadap Keaktifan Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. in *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Indonesia*, 1(1), 125–132. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snpbi/article/view/13156>
- Hasanah, N. R., Fuziayanti, N. A. S., Andaristi, M. P., & Rahmawati, A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Game-Based Learning Terhadap Keaktifan Belajar Siswa pada Materi Ekosistem di SMA Negeri 2 Tasikmalaya. *BIOSINTESA: Jurnal Pendidikan Biologi*, 1(1), 13–23. <https://journal.publinesia.com/index.php/biosintesa/article/view/35>
- Iba, Z., & Wardhana, A. (2023). *Metode Penelitian*. Purbalingga: CV Eureka Media Aksara.
- Indayani, W., Ibrahim, B., & Suroyo. (2022). Penerapan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dalam Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Sejarah Kelas XI IPS 2 SMAN 2 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(3), 1182–1188. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/4748>
- Jayantika, I. G. A. N. T., & Putri, N. M. R. P. (2023). Penerapan Game Based Learning dalam Pembelajaran Biologi untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Kelas XI MIPA SMA Negeri 1 Kuta Utara. *Emasains: Jurnal Edukasi*

- Matematika dan Sains*, 12(1), 105–116.
<https://doi.org/10.5281/zenodo.7900617>
- Karimah, I., Jaryono, & Naufalin, L. R. (2022). Pengaruh Gaya Mengajar Guru, Penerapan Reward, dan Kecerdasan Emosional Terhadap Keaktifan Belajar Ekonomi Siswa MAN 1 Banyumas. *Business and Accounting Education Journal*, 3(3), 364–369. <https://doi.org/10.15294/baej.v3i3.59970>
- Krisnamurti, T. F. (2017). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kesiapan Kerja Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan dan Ekonomi*, 6(1), 65–76.
<https://101.203.168.44/index.php/ekonomi/article/view/6075>
- Kusnadi, E., & Azzahra, S. A. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PPKn di MA Al Ikhlas Padakembang Tasikmalaya. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(2), 323–339.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.24269/dpp.v12i2.9526>
- Laila, N. O. N., & Liana, C. (2024). Pengaruh Model Game Based Learning Berbasis Classpoint Terhadap Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Sejarah di SMA Mahardika Surabaya. *AVATARA, e-Journal Pendidikan Sejarah*, 15(3), 96–105. <https://doi.org/10.24815/jr.v4i2.21696>
- Li, W., Zhang, X., Gao, H., Gui, J., Yang, X., & Yang, J. (2024). Developing Positive Design with Innovative Thinking Framework: A Design Pedagogical Approach to Enhance Subjective Well-Being. *Heliyon*, 10(23), 1–19.
<https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e39342>
- Marensi, V., Suarman, & Syahza, A. (2023). The Effectiveness of Using Word Wall-Based Learning Media in Increasing Students' Learning Activities on Economy Learning Subjects at SMA PGRI Pekanbaru. *JURNAL PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 7(2), 407–415.
<https://doi.org/10.33578/pjr.v7i2.9165>
- Mazelin, N., Maniam, M., Jeyaraja, S. S. B., Ng, M. M., Xiaoqi, Z., & Jingjing, Z. (2022). Using Wordwall to Improve Students' Engagement in ESL Classroom. *International Journal of Asian Social Science*, 12(8), 273–280.
<https://doi.org/10.55493/5007.v12i8.4558>
- Murtiyasa, B., & Hidayah, D. N. (2022). Perbandingan Pengaruh Strategi Make a Match dan Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar Matematika Ditinjau dari Keaktifan. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 11(1), 694–702. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i1.4748>
- Nadeem, M., Oroszlanyova, M., & Farag, W. (2023). Effect of Digital Game-Based Learning on Student Engagement and Motivation. *Computers*, 12(9), 177–200. <https://doi.org/10.3390/computers12090177>

- Nisa, M. A., & Susanto, R. (2022). Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Terhadap Motivasi Belajar. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 140–147. <https://doi.org/10.29210/022035jpgi0005>
- Nurhayati, E. (2020). Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Daring melalui Media Game Edukasi Quiziz pada Masa Pencegahan Penyebaran Covid-19. *Jurnal Paedagogy*, 7(3), 145–150. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i3.2645>
- Nuryadi, Astuti, T. D., Utami, E. S., & Budiantara, M. (2017). *Dasar-Dasar Statistik Penelitian*. Yogyakarta: Sibuku Media.
- Oktavia, R. (2022). Game Based Learning (GBL) Meningkatkan Efektivitas Belajar Siswa. *OSF Preprints*, 1–7. <https://doi.org/doi.org/10.31219/osf.io/6aeuy>
- Oktaviayu, L. F. (2023). *Pengaruh Model Pembelajaran Project Based Learning (PjBL) dan Game Based Learning (GBL) Terhadap Keterampilan Kolaborasi Siswa pada Materi Sistem Reproduksi Manusia* [Universitas Pakuan Bogor]. <https://lib-fkip.unpak.ac.id/index.php?p=fstream&fid=1405&bid=16690>
- Payon, F. F., Andrian, D., & Mardikarini, S. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah KONTEKSTUAL*, 2(02), 53–60. <https://doi.org/https://doi.org/10.46772/kontekstual.v2i02.397>
- Peranginangin, A. M. B., & Izzati, N. (2023). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Siswa Kelas VIII-1 SMPN 11 Tanjungpinang dalam Pembelajaran Matematika. *MATH-EDU: Jurnal Ilmu Pendidikan Matematika*, 8(1), 24–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.32938/jipm.8.1.2023.24-36>
- Permana, N. S. (2022). Game Based Learning sebagai Salah Satu Solusi dan Inovasi Pembelajaran bagi Generasi Digital Native. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 22(2), 313–321. <https://doi.org/10.34150/jpak.v22i1.433>
- Purnamasari, S., Rahmanita, F., Soffiatun, S., Kurniawan, W., & Afriliani, F. (2022). Bermain Bersama Pengetahuan Peserta Didik melalui Media Pembelajaran Berbasis Game Online Word Wall. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 70–77. <https://shorturl.at/xYmuv>
- Rahayu, I. P., & Hardini, A. T. A. (2019). Penerapan Model Discovery Learning untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Tematik. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 193–200. <https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.17369>
- Rahmah, T. A., & Mudrikah. (2025). Implementasi Metode Make a Match dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(2), 1106–1111. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i2.6784>

- Rikawati, K., & Sitinjak, D. (2020). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif. *Journal of Educational Chemistry (JEC)*, 2(2), 40–48. <https://doi.org/10.21580/jec.2020.2.2.6059>
- Riyanto, S., & Hatmawan, A. A. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif Penelitian di Bidang Manajemen, Teknik, Pendidikan dan Eksperimen*. Yogyakarta: Deepublish.
- Rokhanah, N., Widowati, A., & Sutanto, E. H. (2021). Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Team Achievement Divisions (STAD). *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 3173–3180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.860>
- Sadiah, F. T., Dalle, A., & Rijal, S. (2020). *Perbandingan Model Pembelajaran Make A Match dengan Model Pembelajaran Example Non Example dalam Keterampilan Menulis Bahasa Jerman Siswa Kelas XI SMAN 9 Makassar* [Universitas Negeri Makassar]. <https://eprints.unm.ac.id/17415/>
- Santoso, A., Ristianawati, Y., Barata, W., & Suprayitno, D. (2024). *Metodologi Penelitian Manajemen Bisnis: Pedoman Penelitian untuk Penulisan Karya Ilmiah Mahasiswa*. Purbalingga: CV Eureka Media Aksara.
- Savira, A., & Gunawan, R. (2022). Pengaruh Media Aplikasi Wordwall dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5453–5460. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3332>
- Savitri, A. Y., & Amalina, S. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Make a Match Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar. *Dinamika Sosial: Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 2(2), 166–177. <https://doi.org/10.18860/dsjpips.v2i2.2553>
- Sembiring, E. H. B., & Listiani, T. (2023). Game Based Learning Berbantuan Kahoot! dalam Mendorong Keaktifan Siswa pada Pembelajaran Matematika. *GAUSS: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(1), 26–40. <https://doi.org/10.30656/gauss.v6i1.5708>
- Sihabudin, Wibowo, D., Mulyono, S., Wijaya Kusuma, J., Arofah, I., Ningsi, B. A., Saputra, E., Purwasih, R., & Syaharuddin. (2021). *Ekonometrika Dasar: Teori dan Praktik Berbasis SPSS*. Purwokerto: CV Pena Persada.
- Sihaloho, G. T., Sitompul, H., & Appulembang, O. D. (2020). Peran Guru Kristen dalam Meningkatkan Keaktifan Siswa pada Proses Pembelajaran Matematika di Sekolah Kristen. *JOHME: Journal of Holistic Mathematics Education*, 3(2), 200–215. <https://doi.org/10.19166/johme.v3i2.1988>

- Subkhi, N., Yuliana, E., Hamidah, I., & Rois, A. (2023). Strategi Learning Tournament Berbasis Digital Timer sebagai Solusi Alternatif Pembelajaran IPA Biologi Sekolah. *Quagga: Jurnal Pendidikan dan Biologi*, 15(1), 15–28. <https://doi.org/10.25134/quagga.v15i1.5627>
- Suharto, V. T. (2022). *Pengantar Teori Belajar-Pembelajaran Bahasa Berbasis Karakter dan Siklus Pengalaman*. Madiun: Unipma Press.
- Suliyanto. (2018). *Metode Penelitian Bisnis untuk Skripsi, Tesis, dan Disertasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suparlan. (2019). Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran. *Islamika: Jurnal Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 1(2), 79–88. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/islamika.v1i2.208>
- Suryadi, A., Damopolii, M., & Rahman, U. (2022). *Teori Konstruktivisme dalam Pembelajaran PAI di Madrasah: Teori dan Implementasinya*. Sukabumi: CV Jejak.
- Syofiana, N., Rohat, S., & Amir, H. (2018). Perbandingan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match (MM) dan Team Games Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Kimia di Kelas X IPA MAN 1 Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Kimia*, 2(2), 122–131. <https://ejournal.unib.ac.id/alotropjurnal/article/view/7479>
- Untari, A. D. (2022). Game Based Learning: Alternative 21 st Century Innovative Learning Models in Improving Student Learning Activeness. *EDUEKSOS: The Journal of Social and Economic Education*, 11(2), 228–242. <https://doi.org/10.24235/edueksos>
- Wanti, N. I. (2022). Penerapan Model Make a Match untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *SOCIAL: Jurnal Inovasi Pendidikan IPS*, 2(1), 44–50. <https://doi.org/https://doi.org/10.51878/social.v2i1.1086>
- Yati, F. A., Nisa, K., Erfan, M., & Affandi, L. H. (2024). Perbedaan Model Pembelajaran Berbasis Permainan dan Model Pembelajaran Instruksi Langsung dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Budaya dan Kewargaan Siswa SD. *Journal of Classroom Action Research*, 6(3), 637–644. <https://doi.org/10.29303/jcar.v6i3.8789>
- Yusuf, M., Aimang, H. A., Sulastri, R., Metaningrum, R., Supardan, D., Rosmawaty, Alwi, L. O., Wunawarsih, I. A., Masyita, N., Samsiah, S., Widiarsih, D., & Satwika, P. A. (2024). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Purbalingga: CV Eureka Media Aksara.